

# Club Nintendo®

## WEIHNACHTS-SPECIAL



### RETTE DIE WELT!

ERLEBE MEGA MAN IN ACTION!



### WEIHNACHTS-SPECIAL

KOMPLETTE SPIELE-INFO ZU LIFE FORCE, WIZARDS & WARRIORS UND ROBOWARRIOR



### ZUR WEIHNACHTSZEIT

MEGA-TIPS FÜR MEGA-SPIELE!



### VORSCHAU

VIER AUFREGENDE NEUE SPIELE FÜR 1990



State-of-the-Art High Resolution Graphics

MEGA MAN™

Licensed by Nintendo for Play on the Nintendo Entertainment System®

GAME PAK BY CAPCOM™

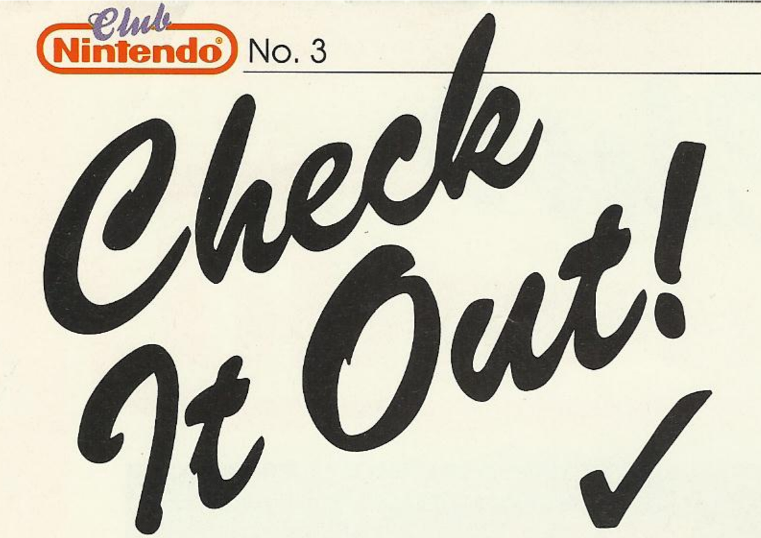
One Megabit Memory

CAPCOM™

REV-A

**Fröhliche Weihnachten und ein Glückliches Neues Jahr wünscht Euch allen Nintendo®**






**Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO.**

## ABENTEUER-SERIE

- Adventure of Link™ ☐
- Castlevania™ ☐
- Goonies™ ☐
- Kid Icarus™ ☐
- Legend of Zelda™ ☐
- Metroid™ ☐
- Super Mario Bros.™ ☐

## SPORT-SERIE

- Fitness-Center/Athletic World™ ☐
- Golf ☐
- Ice Hockey ☐
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ ☐
- Pro Wrestling™ ☐
- Rad Racer™ ☐
- R.C. Pro Am™ ☐
- Ski Slalom™ ☐
- Soccer/Fußball ☐
- Tennis ☐
- Volleyball ☐

## ACTION-SERIE

- Balloon Fight™ ☐
- Galaga™ ☐
- Ice Climber™ ☐
- Kung Fu™ ☐
- Pinball™/Flipper ☐
- Urban Champion™ ☐
- Xevious™ ☐

## ZIELSPIEL-SERIE

- Duck Hunt™ ☐
- Gumshoe™ ☐
- Wild Gunman™ ☐

## PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™ ☐
- Mach Rider™ ☐
- Wrecking Crew™ ☐

## ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™ ☐
- Clu-Clu-Land™ ☐
- Donkey Kong™ ☐
- Donkey Kong Jr.™ ☐
- Donkey Kong 3™ ☐
- Ghosts 'n Goblins™ ☐
- Gradius™ ☐
- Mario Bros.™ ☐
- Popeye™ ☐
- Top Gun™ ☐
- Trojan™ ☐

## ROBOTER

**ROBOTER** in Österreich, Schweiz und Bundesrepublik Deutschland nicht erhältlich.

## LERNSPIEL-SERIE

- Donkey Kong Jr. Mathematik™ ☐





**Club Nintendo®**
**FAN-CLUB**
**POSTFACH 54 09 47**
**D-2000 HAMBURG 54**



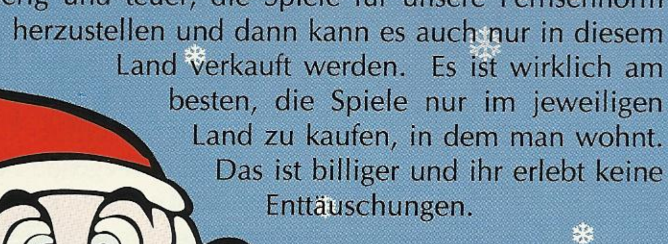
# Ein Brief von Super Mario

Mein Job war ziemlich hart in der letzten Zeit - es landeten soviele Spiele auf meinem Schreibtisch, so dass es sehr schwer war zu entscheiden, welche Spiele wir Euch präsentieren sollen. Doch Luigi und ich haben es geschafft, euch eine Vielzahl der zukünftigen Spiele vorzustellen. Diese exzellenten Spiele werden sich in die Skala der bereits erhältlichen Spiele nahtlos einreihen!

Wenn wir neue Spiele aussehen, müssen viele Dinge beachtet werden, bevor wir das 'Official Nintendo Quality Seal' vergeben. Dieses Zeichen repräsentiert unsere Anerkennung für die Qualität des Spiels und natürlich für das gute Spielkonzept. Alles andere, ohne dieses Siegel, ist von Nintendo nicht genehmigt, und hat unsere hohen Qualitätsansprüche nicht bestanden.

Eine Menge Spiele haben gerade das 'Official Nintendo Quality Seal' bekommen und das heisst, sie werden bald in den Geschäften eintreffen. Darunter sind **'Cobra Triangle'** und **'To The Earth'** (ein Zapperspiel) von Nintendo, **'Metal Gear'**, **'Life Force'** und **'Double Dribble'** von Konami, und **'Wizards and Warriors'** und **'Tiger-Heli'** von Acclaim. Die meisten werden in dieser Ausgabe vorgestellt - ein schönes Weihnachtsgescheenk!

Mein Brunder Luigi hat festgestellt, dass viele Mitglieder sich Spiele im Ausland kaufen und dann erschrocken feststellen, dass sie nicht auf ihrem NES laufen! Die Gründe dafür liegen in den unterschiedlichen Fernsehnormen - zu Beispiel hat Amerika das System **NTSC**, Frankreich has **SECAM** und Deutschland, Österreich und die Schweiz haben **PAL**. Auf jedem System haben die Audio- und Video-Ausgäge unterschiedliche Frequenzen und das macht es so schwierig und teuer, die Spiele für unsere Fernsehnorm herzustellen und dann kann es auch nur in diesem Land verkauft werden. Es ist wirklich am besten, die Spiele nur im jeweiligen Land zu kaufen, in dem man wohnt. Das ist billiger und ihr erlebt keine Enttäuschungen.



**Zum Schluß wünschen alle vcm Club Nintendo Team, inclusive Luigi und ich, Euch eine fröhliche Weihnachten und ein frohes neues Jahr - eins das voll mit wundervollen Nintendospielen ist!**



## Inhalt



Präsident : Super Mario!
Herausgeber : Mark Smith
Fotos : Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung : Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Titelbild : Paddy Reardon, Reardon Graphics, Devon
Satz/Druck : Catalyst Publishing, Warwick.
Club-Büro : Nintendo Fan-Club Postfach 54 09 47 2000 Hamburg 54
Hotline : Deutschland: 040/54 55 11
Österreich: 0049/40/54 55 11
Schweiz: 0049/40/54 55 11

# CLUB NINTENDO NEWS

• EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! • EXKLUSIV! •

# SCHLIMMER BÖSEWICHT PLANT EROBERUNG DER WELT !!

**Der teuflische Wissenschaftler, Dr. Wily, Mit-Erschaffer von 'Mega Man' und sechs weiterer hochkarätiger Super-Humanoiden, plant die Übernahme der Welt und all ihrer Rohstoffe. In Monsteropolis versteckt, hat D. Wily sechs der Humanoiden auf seine Befehle umprogrammiert. Er benutzt sie nun zur Zerstörung aller Hindernisse, die seinen Absichten zur Eroberung der Welt im Wege stehen. 'Mega Man' hingegen widerstand Dr. Wily's teuflischen Absichten und bricht auf nach Monsteropolis, um die Bebrohung des Weltfriendens zu verhinderen.**



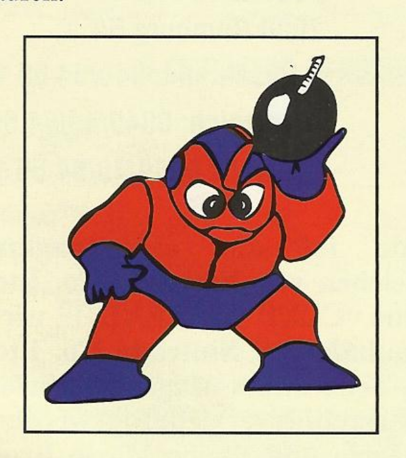
*Dr Wily.*

## Dr. Wily und seine Helfer

**Der brillante, aber teuflische Geist von Dr. Wily hat die folgenden sechs Super-Humanoiden neu programmiert, um ihm bei seinem Versuch, die Welt zu erobern, zu helfen.**

### *Bombman*

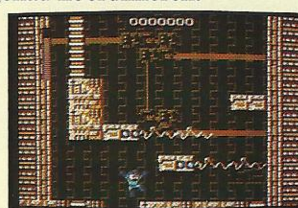
Dieser Burche ist nicht so schwierig, wenn Mega Man die Feuerkraft besitzt. Er sollte allerdings ein Auge auf seine Füsse werfen, um nicht in seine Bomben zu laufen.



Doch bevor er Bombman erreicht, muss er erst vielen Fallen und Feinden ausweichen.

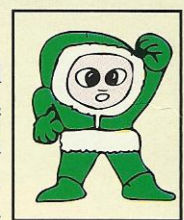
### *Elecman*

Im elekrisierenden Elecmanabschnitt ist wirklich die Hölle los. Angesicht zu Angesicht stehst Du dornengespickten Wächtern und einer Menge anderer mechanischer Grausamkeiten gegenüber. Zu alldem musst Du noch Deine Sprünge auf fahrende Stufen und versenkbaren Steine ganz genau koordinieren.

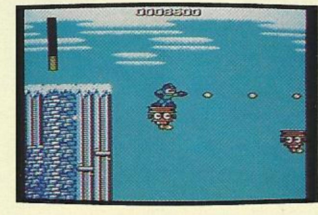


Elecman ist einer der stärksten Super-Humanoiden, mit einem wirklich gewaltigen elektrischen Atem. Doch wenn Du bereits den Cutman erledigt hast, dürfte Dir der Elecman keine allzu grossen Schwierigkeiten bereiten, wenn du ihn mit den Schwertern hinwegfest.

### *Iceman*



Neue Hindernisse und ein paar todesmutige Sprünge erwarten Dich in dem Icemanabschnitt. Dazu noch Killer-Pinguine und fliegende Fusshalter, die fast genauso gefährlich sind, wie Iceman selbst! Mega Man wird den elektrischen Strahl am besten gebrauchen können, aber auch der Magnetstrahl ist nicht schlecht. (Das sollte jeder für sich selbst herausfinden!)



Iceman hat die Fähigkeit mit Eisstrahlen verheerende Zerstörung anzurichten Gegen ihn ist der elektrische Strahl am besten geeignet.

## Gutsman

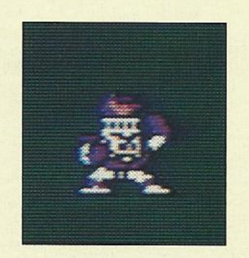
Es mag so aussehen, als ob Gutsman für Mega Man das geringste Problem ist, doch dieser Abschnitt ist kein Kinderspiel, dass könnt Ihr uns glauben! Um ihn zu erreichen, muss Mega Man erstmal fahrbare Plattformen erfolgreich überqueren und dann wartet da noch der Picket Man auf ihn, keiner von beiden ist besonders leicht! Am besten bläst Du Gutsman das Licht mit Bomben aus, doch sieh Dich vor den Felsbrocken in dieser Region vor!





## Fireman

Tief in Monsteropolis liegt der Feuerabschnitt, wo nur die besten Helden überleben. Feuer schiesst aus den Lavalöchern in den Plattformen, und Mega Man muss einiges durchmachen bis er Fireman erreicht hat!



Der Cutmann-Abschnitt ist der leichteste, den es zu überwinden gilt, dennoch gibt es einige gefährliche Hindernisse. In diesem Abschnitt wird Dir roboterhafter Horror begegnen, wie die in alle Himmelsrichtungen schiessenden fliegenden Muscheln und die dickfellige Tintenfisch-Batterie. Vermeide auf jeden Fall die Spikes, da diese sofortige Zerstörung verusachen!



## Cutman



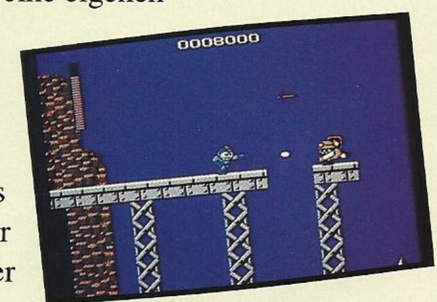
Cutman ist kein schwierig zu beisiegender Gegner - eine Fülle von Geschossen und schnelle Ausweichmanöver sind der Trick. Pass auf die Degen auf - sie sind wirklich scharf!

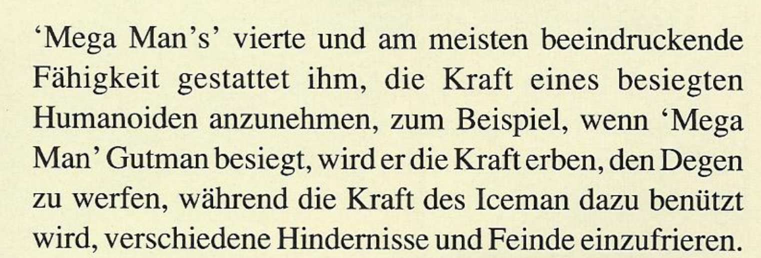
# MEGA MAN



## - der grösste Superheld!

'Mega Man' ist ein ziemlich einmaliger Held. Seine eigenen Kräfte bedeuten Super-Geduld, Super-Sprünge, die er selbst mitten in der Luft kontrollieren kann sowie eine gewaltige Handwaffe. Dies ist normalerweise genug, um all die Fallen zu bekämpfen, welche die Super-Humanoiden ihm in den Weg stellen. Einige Hindernisse erfordern schnelle Reaktion und perfektes Timing, wie z.B. das Zertrümmern von Blöcken oder beweglichen Plattformen, während andere nur eines geschickten Fingers bedürfen. Wie dem auch sei, 'Mega Man' wird sich der Herausforderung stellen.





'Mega Man's' vierte und am meisten beeindruckende Fähigkeit gestattet ihm, die Kraft eines besiegten Humanoiden anzunehmen, zum Beispiel, wenn 'Mega Man' Gutman besiegt, wird er die Kraft erben, den Degen zu werfen, während die Kraft des Iceman dazu benützt wird, verschiedene Hindernisse und Feinde einzufrieren.

Wenn gewisse Feinde geschlagen sind, entdeckt ihr Kraftfelder, die entweder Deine Energie zurückbringen, oder eine Deiner Kraftreserven wieder auffüllen Verwende dies Kraftfelder mit Überlegung!



## Rette Die Welt!

Ein Superheld zu sein, ist nicht so leicht, wie es klingt. Es ist ein langer Weg, bevor Dr. Wilys Weltherrschaft beseitigt ist. Doch wenn es irgend einer Schafft, dann Mega Man!.






# ZED
## - Retter des Universums ?!

**Im Jahre 2.395 wird ein künstlicher Planet erfunden und gebaut, um der Erde gegen die Überbevölkerung und Umweltvergiftung zu helfen. Mit der Schaffung dieses Planeten mit dem Namen 'Atile' vereinen sich die Nationen der Erde und alle Kriegsgedanken verschwinden. Deshalb werden die 'Robowarrior'. die die Erde verteidigten, deaktiviert. Beide Planeten laben in friedlicher Harmonie.**

**Im Jahr 2.036 n.A. (nach Atile) greift jedoch eine teuflische fremde Rasse - das Xantho-Imperium-'Atile' an und verwandelt das grüne und schöne Land in eine öde Dürre-Landschaft, die dann deren eigenen teuflischen Zwecken dient. Die Menschen von 'Atila' fliehen in den Untergrund, aber bevor sie dies tun, wird ein Notsignal über die Erde gesandt, mit der Bitte, ZED, den mächtigsten Robowarrior, zu Hilfe zu schicken.**

## Die Screens
### (Bildschirme)






Als ZED auf dem Planeten Atile landet, sieht er, dass alles nicht so ist, wie es sein sollte. Die grünen Pflanzen sind verwelkt und die eindrucksvollen schönen Tiere und Vögel wurden ersetzt durch die teuflischen Alien von Xanthos. Es ist ZED's Mission, die Wetter-Kontrollstation zu erreichen und das Land wieder bewohnbar zu machen, Xur, der Diktator von Xanthos, benutzt diese Wetterstation als seine Basis und will ZED zu einem Kampf auf Leben und Tod herausfordern!

Es gibt zwei Haupt-Screens in 'Robowarrior', die durchgehend benutzt werden können. Der erste ist der Spiel-Screen, wo die ganze Action stattfindet und der andere ist der Hilfs-Screen, wo Ihr alle Dinge aussuchen könnt, die Ihr gesammelt habt.

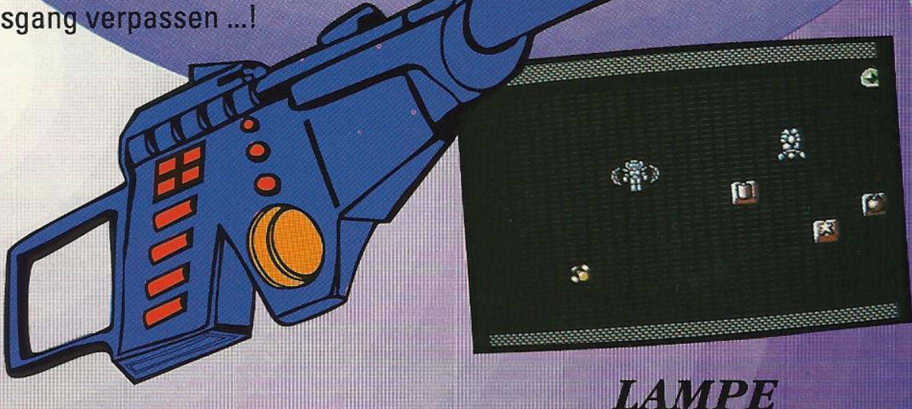
## Im Untergrund

Wenn ZED die Stufen finden kann, die zum Untergrund führen, hat er Glück, da dort die Menschen von Atile die meisten ihrer hochkarätigen Dinge zurückgelassen haben. Dort unten sind ebenfalls viele von Xur's Truppen, die ZED angreifen werden, sobald sie ihn erblickt haben.

Im Untergrund wird ZED etwas Licht banötigen, entweder Kerzen oder Lampen. Die Kerzen sind eher erhältlich als die Lampen, aber sie reichen nicht so lange und geben ZED ausserdem nicht genügend Licht. So oder so, ZED muss sicherstellen, dass er ausreichend versorgt ist, bevor er den Untergrund betritt, denn solltet ihr den Ausgang verpassen ...!



KERZE



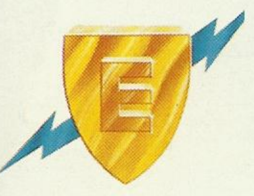
LAMPE

## Gegenstände

**KERZE**
Diese wird ausschliesslich im Untergrund benutzt.



**ENERGIE-KAPSEL**
Diese stellt ZED's Energie voll und ganz wieder her.



**UHR**
Diese friert die Feinde für ca. 20 Sekunden ein.



**STIEFEL**
ZED kann sich schneller bewegen, wenn er diese trägt.



**RAKETE**
Falls abgeschossen, zerstört diese Rakete alles, was im Wege ist.



# SPIELABLAUF

**Robo-Warrior besteht aus 8 Stufen, die ganz unterschiedliche Landschaften und Aliens enthalten. In jeder Stufe müsst ihr einen Weg bis zum Ende finden un dann den Schlüssel entdecken, um den Ausgang zu öffnen.**

In der ersten Stufe ist die Natur noch grün, aber es liegt schon Qual und Leid in der Luft. Dein Weg ist von ein paar Bäumen und vielen Wänden versperrt. Man benötigt daher Raketen und Bomben, um seinen Weg zu gehen. Aliens unter Xur's Befehl greifen von allen Seiten an, so dass die Handwaffe während des Abenteuers mehrmals benutzt werden muss.



*Die erste Ebene ist nur ein kleines Beispiel für Xur's Zorn!*

Es gibt zwei Teile in Abschnitt 2, einer davon wirft Euch in die totale Dunkelheit. Ausserdem müssst Ihr einen gefährlichen Fluß überqueren. Tragt Ihr keine Schwimmweste, kann das fatale Folgen haben.

Von Stufe drei bis zum Ende muss ZED mit verschiedenen Xantho-Lords kämpfen, die im Laufe des Spieles immer stärker werden. Ausserdem wird jeder Level nach dem zweiten Abschnitt mehr Hindernisse und mehr Aliens enthalten als vorher. Es ist mit Sicherheit die härteste Mission in ZED's ganzem Leben, aber die Sicherheit der ganzen Bevölkerung lastet auf seinen Schultern. Er muss sein Bestes geben!

*Globula, der schwächste der Xantho-Lords.*



*Hier könnt ihr Gegenstände verdoppeln !*



*Wohin führt dies???!*

**FLASH**
Zerstört alles auf dem Screen!



**KREUZFEUER**
Mit dem Kreuzfeuer kann ZED gleichzeitig in 4 verschieden Richtungen schiessen.



**SCHWIMM-WESTE**
Sie hilft ZED ca. 20 Sekunden auf dem Wasser zu schwimmen.

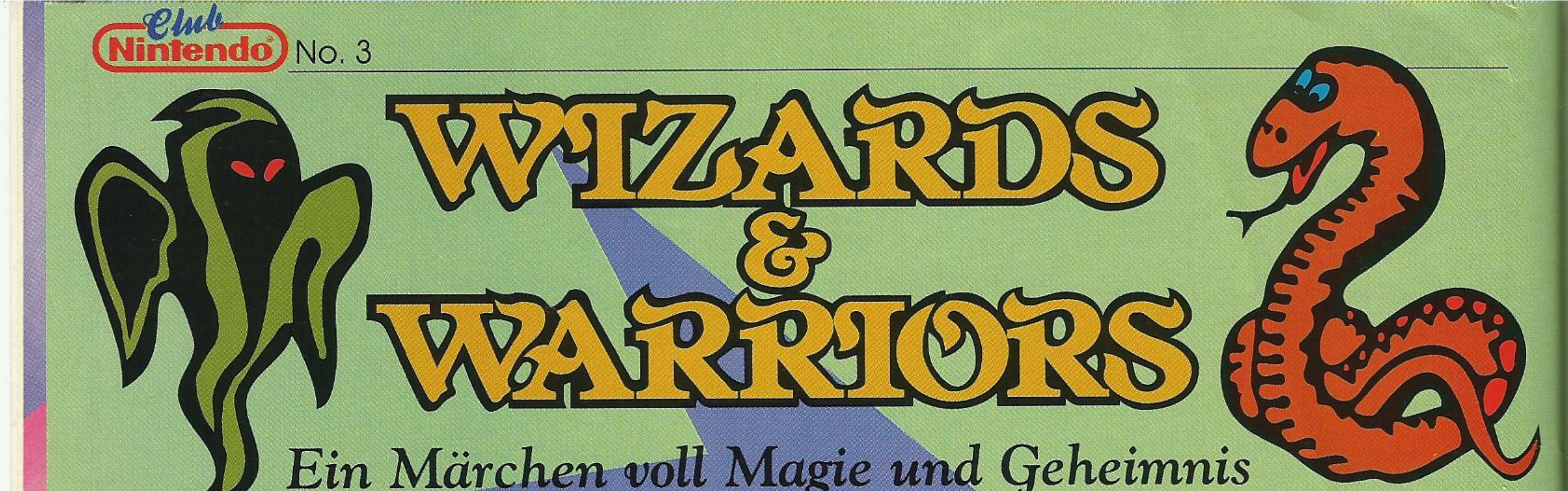


**LAMPE**
Diese leuchtet die Wege im Untergrund aus.

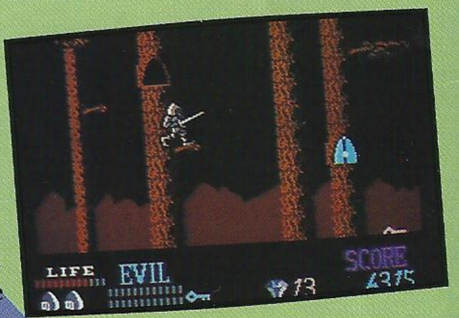


**MEGATONNEN-BOMBE**
Die Bombe zerstört alle Blöcke und Aliens auf dem Schirm.



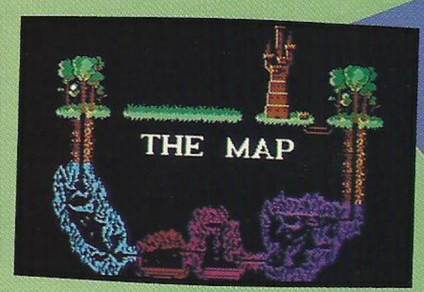



## Ein Märchen voll Magie und Geheimnis




Im Lande Elrond, wo einst Menschen in Harmonie mit geheimnisvollen Tieren lebten, gibt es nun grosse Unruhe. Der einst legendäre Zauberer 'Malkil' ist den Mächten des Teufels verfallen und hat die Töchter des König's und andere Prinzessinnen entführt, die er nun auf seinem Schloss 'Ironspire' gefangen hält. Um zu vermeiden, dass sich irgendjemand dem Schloss nähert, hat er durch schwarze Magie alle Kreaturen von Elrond in seine Gewalt gebracht, sod ass sie ihm willenlos gehorchen. Nur ein Ritter ist tapfer genug, die Wälden von Elrond zu betreten und die Prinzessinnen zu suchen. Es verspricht ein hartes und gefährliches Abenteuer zu werden. Dieser Ritter ist Kuros, ein Krieger, der nicht einmal die Hölle fürchtet. Er wird nicht eher Ruhe geben, bis er die Töchter des Königs befreit hat.

## Die Reise durch Elrond




Elrond besteht aus Wäldern, Tunneln und Kellern, wo viele tödliche Monster auf der Lauer nach dem Ritter Kuros liegen. Jeder Abschnitt, sei es der dunkle Wald, der geheimnisvolle Tunnel oder feuchte Keller, birgt grosse Schätze, die gesammelt werden müssen, um jeden Level zu beenden.

Kuros Fähigkeit zu springen wird nützlich sein, da jeder Level ein umfassender Irrgarten aus Plattformen und Türen ist. Kuros kann auch seinen Degen schwingen um Kreaturen zu vernichten. Er ist auch in der Lage, sich zu ducken, um geworfenen Waffen auszuweichen.

Wenn alle 3 Leben verloren sind, macht man da weiter, wo man aufgehört hat, mit allen Besitztümern. Trotzdem werdet ihr noch jede Menge List und Tücke benötigen, um die Hindernisse in Wizards und Warriors zu überwinden.



## Gegenstände

Während seiner Reise wird Kuros ohne jeden Zweifel den folgenden Gegenständen begegnen. Einige - wie das Schild und die Feder - wird er behalten können, aber andere werden durch neue ersetzt werden., wenn ein neuer Gegenstand gesammelt wurde.

**Trank**
rot : Unverwundbarkeit
blau : Geschwindigkeit
violett : Extra Sprunghöhe

**Feder**
Gibt eine leichte Kontrolle beim Fallen.

**Zauberstab**
Mit ihm kann man Eisstrahlen schleudern.

**Dolch**
Der Dolch kann nach Feinden geworfen werden und kommt wieder zurück.

**Schild**
Schützt vor Feinden.

**Umhang**
Verbirgt Dich in der Dunkelheit vor den bösen Kreaturen.

**Schlüssel**
Es gibt 3 verschiedene Arten von Schlüsseln. Sie öffnen die wichtigen Türen und Truhen.



# Abschnitt 1 - Der Wald




Das Abenteuer beginnt im Wald. Riesige Bäume umgeben Kuros, verursachen abstossende dunkle Schatten - sicherlich lauern in diesen Schatten wirklich hässliche Dinge! Werwölfe, Adler und Fledermäuse machen die meisten Kreaturen in diesem Abschnitt aus. Man kann sich ihrer leicht mit Hilfe des Schwertes oder des Dolches entledigen.

Du musst Deinen Weg zur äussersten Spitze der Bäume mit mindestens 100 Edelsteinen machen, um den ersten Teil dieses Abschnitts zu schaffen. Wenn Du am Checkpoint bist, stelle Dich auf die äusserste Spitze des Baumes und drücke den Controller nach unten.






Nun kommt ein langer und unkontrollierbarer Fall hinunter in einen grossen Keller. Versuche noch mehr Edelsteine zu sammeln, da diese bei Ende des Levels unzählige Bonus-Punkte einbringen.

Der letzte Abschnitt von Level eins (ganz schön lang, oder?) ist die Konfrontation mit einem schrecklich aussehenden Schädel, der Energie-Pfeile auf Kuros wirft. Wie mit den meisten stärkeren Monstern, wird für Kuros der Dolch und der Zauberstab sehr wichtig sein.

## Die Eiskeller




Kuros Suche geht weiter in den kalten Eiskellern. Felsige Säulenungeheuer erheben sich von den Eis-Plattformen. Da Kuros keine Magie hat, um sie zu zerstören, muss er sehr vorsichtig sein. Hinter pechschwarzen Schatten versteckt sich etwas und greift Kuros an, wenn er sich nähert. Alles in allem sind die Keller schrecklicher als der furchtbare Wald, der schon hinter unserem Held liegt.

Eine Anzahl perfekt getimter Sprünge sind in dieser Stufe nötig, so dass wichtige Schlüssel und Gegenstände erreicht werden können. Kuros muss viel von dem Trank nehmen, der ihn unbesiegbar macht. Nur so kann er ordentlich rennen oder höhere Sprünge machen.

Der letzte Gegner im Eiskeller ist die kreischende Fledermaus. Kuros muss zunächst die kleineren Fledermäuse abfangen, die ihn von oben angreifen, bevor er den Wächter von Stufe 2 bekämpfen kann. Der Zauberstab und einige schnelle Manöver helfen Kuros sein Ziel zu erreichen.




## Der Kampf geht weiter....

Sie wartet und die Zeit ist knapp. Ihr kennt Malkil's trügerische Taten und auch das Geheimnis der magischen Gegenstände und der Wälder. Wartet deshalb nicht länger. Wagt Euch weiter in das Land des Bösen und bringt die Prinzessin zu ihrem Vater zurück.

**Wir sind sicher, dass es belohnt werden wird.**

# Der Welten verschlingende Zelos....

**Zelos ist ein Weltraun-Monster - kein schönes, kuscheliges Weltraum-Monster, sondern ein hässliches, Planeten verschlingendes Ungeheuer. Zelos hat gerade beschlossen, dass Deine Galaxie seine nächste Mahlzeit sein soll. Stelle Dir einmal vor - gegrillter 'Gradius' als Hauptgang und den Planeten Latis als Nachtisch. Offensichtlich werden die Bewohner darüber nicht gerade erfreut sein. Deshalb sandten sie zwei ihrer besten Piloten aus, um die Bestie aufzuhalten.**

## Der Spielablauf

Die Vic Viper, und - wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen - der Road British Space Destroyer, wurden auserkoren, Zelos zu betreten und sein Herz und eine Seele zu zerstören, was seinem Hunger ein Ende machen wird (und auch seinem Leben). Es gibt sechs Level mit wahnsinniger Action, alle bestehend aus Städten und Planeten, über die Zelos schon hergefallen ist.

Beide Schiffe haben aussergewöhnliche Faehigkeiten - sie können mit grosser Geschwindigkeit und bemerkenswerter Geschicklichkeit fahren und ausserdem besitzen sie kraftvolle Waffen. Das gesamte Waffenarsenal ist nur durch das Aufsammeln von Gegenständen erhältlich, die von vernichteten Aliens zurückgelassen werden. Sobald die gewünschte Waffe im Screen gezeigt wird, drücke den Knopf A, um sie auszuwählen.



## Die Terror Zone

Es gibt sechs RIESIGE Abschnitte in 'Life Force', jede im Brennpunkt einer Stadt, die Zelos gerade verschlungen hat.



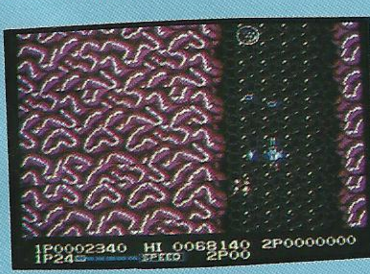

### Cell Stage eins

Selbst der erste Abschnitt wartet mit einer Menge tödlicher Hindernisse auf, inklusive der Death Hands, den in Formation kämpfenden Sharpcrossers und nervigen Dornen, die aus dem Boden wachsen.

### Vulkan Stage

Lavaspuckende Vulkane und unzerstörbare Asteroiden machen den besten (oder schlimmsten) Teil des zweiten Abschnittes aus. Zelos hat auch einige Alienschiffe und Raummonster ausgesandt, um Dich aufzuhalten.



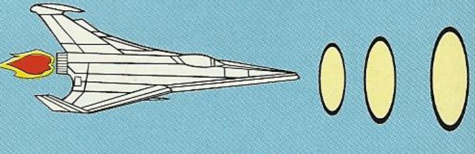




### Cell Stage zwei

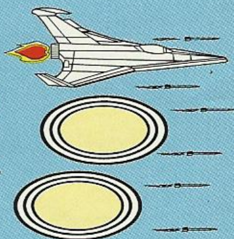
Grausame Zellen erwarten Dich im vierten Abschnitt und wenn sie ihren Weg finden, ist Dein Ende nah!!



**LASER**
**Damit schaffst Du alles !**



**OPTION**
**Dies gibt Dir bis zu zwei Extraangreifern.**



**MISSILES**
**Mit ihnen kann man Zwillingsraketen abfeuern**





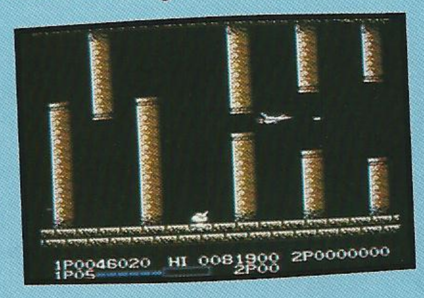


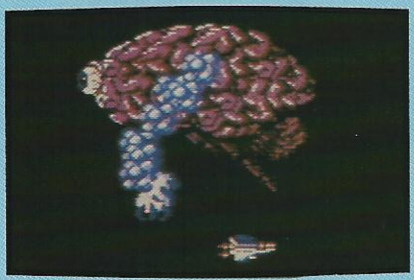
### Prominence Stage

Noch mehr heisse Action erwartet Dich im dritten Abschnitt, mit Feuerkugeln, herumschleichenden Aliens und Schwärmen von Phönixen, die Dich mies angreifen. Von den hunderten von Piloten, die versucht haben, diesen Abschnitt zu durchqueren, gibt es nur ein paar wenige, die sich nicht die Finger verbrannt haben.

### Temple Stage

Die antike Tempelstadt vom Planeten Latis bildet den fünften Abschnitt. Achte auf die fallenden Mauersteine!





### Mechanical City Stage

Der letzte und gefährlichste Abschnitt konfrontiert Dich mit allem, inclusive Hochgeschwindigkeits-Scrolling und Moai-Köpfen. Nur wenige meistern dies, noch weniger stellen sich Zelo's letzter Herausforderung.

## Die Wächter

Am Ende von jedem Abschnitts begegnest Du einem Wächter. Jeder unterscheidet sich von dem anderen und hat seine eigenen Stärken und Schwächen. In allen Fällen brauchst Du den Laser, auch das Schutzschild ist eine grosse Hilfe - doch den Rest musst Du selber herausfinden.

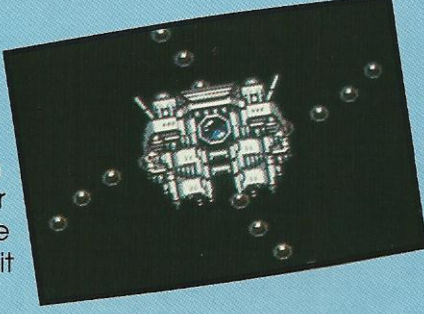
Hier sind ein paar Hinweise für die Wächter der Abschnitte eins, zwei und drei:

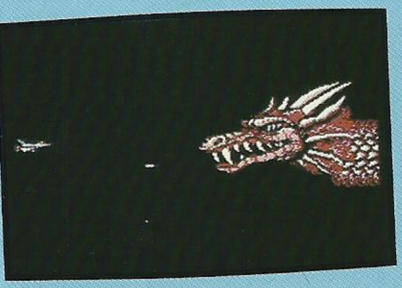
### Golem

Dieser miese Charakter jagt Dein Schiff über das ganze Bild und schwingt dabei seine Arme nach Dir. Weiche ihnen aus, bis sein Auge geöffnet ist und ziele mit dem Laser in sein Auge.

### Intruder

Intruder versucht Dich auch mit seinen Armen zu treffen, doch dieses mal rotieren seine vier Arme um seinen Körper. Flieg um seinen Körper mit der gleichen Geschwindigkeit, wie seine Arme. Wenn Du auf einer Höhe mit seinem Schild bist, schiess!





### Cruiser Tetron

Das ist ein fieser Zeitgenosse !! Der koppelt seine Feuerbälle ab und feuert auf Dich, doch wenn Du seinen Mund triffst, regt er sich ein bisschen ab.

**RIPPLE-LASER**

**Ein sich ausbreitender Strahl ohne grosse Durchschlagskraft.**



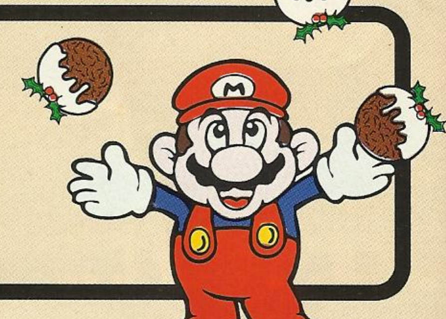
**SCHUTZSCHILD**

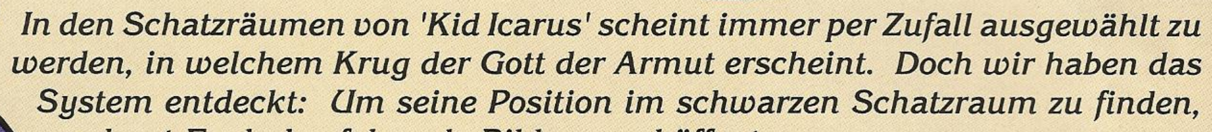
**Das Schutzschild gibt Dir Schutz gegen die angreifenden Aliens.**

**GESCHWINDIGKEIT**

**Erlaubt ein schnelleres Manövrieren.**

# Tips & Tricks





## Kid Icarus

In den Schatzräumen von 'Kid Icarus' scheint immer per Zufall ausgewählt zu werden, in welchem Krug der Gott der Armut erscheint. Doch wir haben das System entdeckt: Um seine Position im schwarzen Schatzraum zu finden, schaut Euch das folgende Bild an und öffnet die Töpfe mit der Nr. 1, 2 und 8. Mit dem unteren Schaubild könnt Ihr anhand der Anzahl der Hammer ermitteln, in welchem Topf der Armutsgott steckt. Wenn Ihr in einem blauen Schatzraum seid, zerschlagt die Krüge Nr. 2, 6 und 7 und ermittelt seine Position anhand der Graphik unter dem blauen Bild.

Habt Ihr den Krug gefunden, in dem der Armutsgott steckt, öffnet zuerst alle anderen und zerschlagt ihn dann, um einen wirklich nützlichen und wertvollen Gegenstand zu bekommen!

Öffnet die Krüge wie angezeigt.

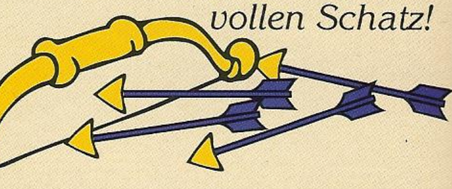


Findet den Krug, in dem der Dieb steckt

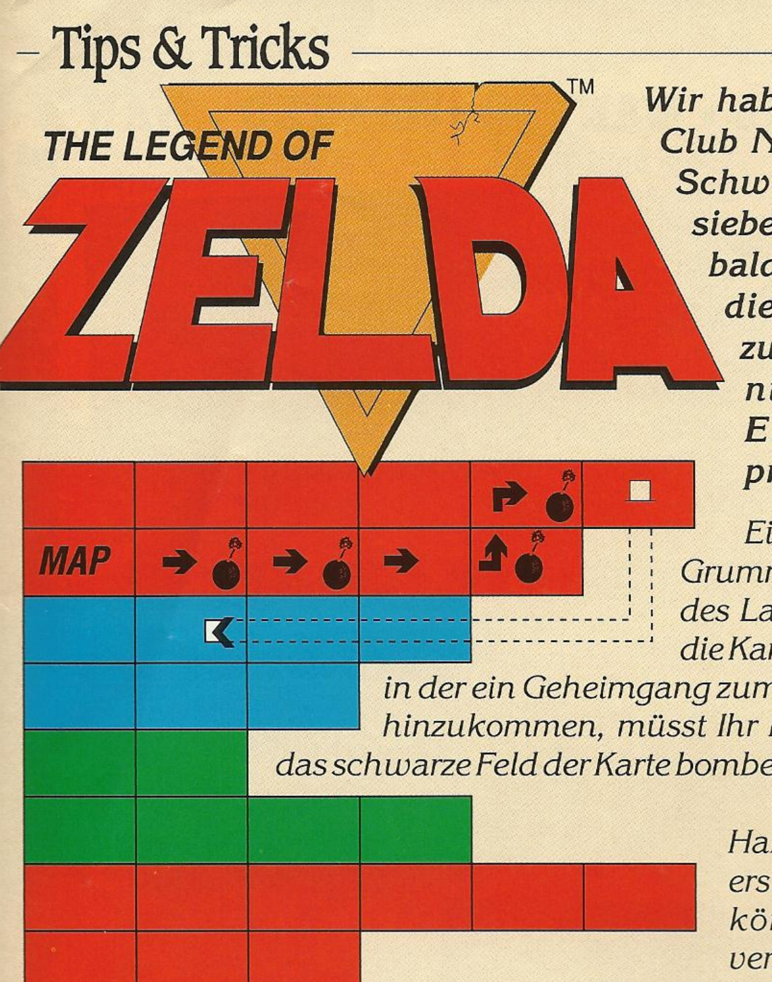
| Anzahl der Hammer | Position von Reaper |
|---|---|
| 3 | 5 |
| 2 | 7 |
| 1 | 6 |
| 0 | 4 |

| Anzahl der Hammer | Position von Reaper |
|---|---|
| 3 | 1 |
| 2 | 5 |
| 1 | 3 |
| 0 | 8 |

Verdient Euch einen wertvollen Schatz!



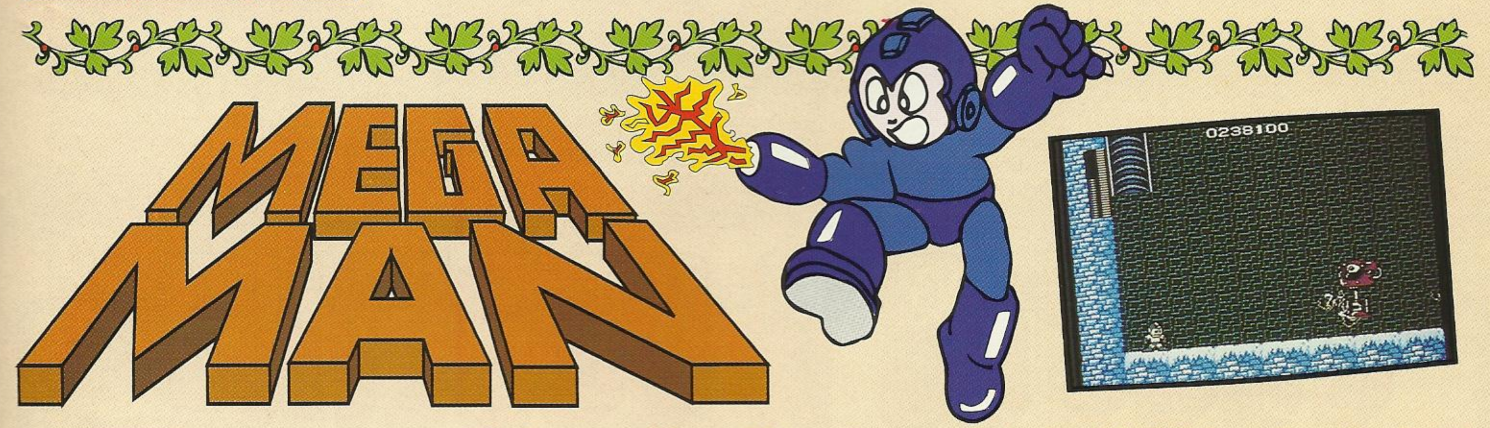


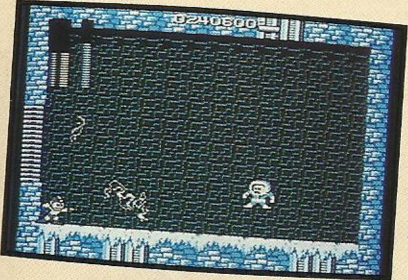




***Wir haben eine ganze Menge Briefe von Club Nintendo Lesern bekommen, die Schwierigkeiten haben Labyrinth sieben zu vollenden. Nun da wir bald Weihnachten haben und die Menschen alle so nett zueinander sind, wollen wir nicht zurückstehen und Euch die Auflösung präsentieren.***

*Ein Raum über dem Grummel-Grummel-Zwerg findet Ihr die Karte des Labyrinths. Von da müsst Ihr die Kammer oben rechts erreichen, in der ein Geheimgang zum Triforce ist. Doch um da hinzukommen, müsst Ihr Euch den Weg durch das schwarze Feld der Karte bomben (gemein, nicht?).*

*Habt Ihr den Raum oben rechts erreicht, müsst Ihr erstmal alle Monster aus dem Weg räumen. Dann könnt Ihr einen Stein nur in eine Richtung verschieben.*

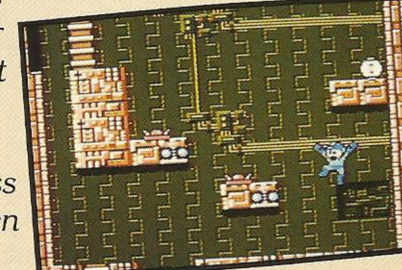


***Einige von Mega Mans Gegners sind wirklich bombastisch. Er wird jede Hilfe brauchen, die er kriegen kann!***

*Eine gute Technik ist es, den elektrischen Strahl auf die groesseren Feinde anzuwenden. Wenn Du triffst, drücke so schnell wie möglich die SELECT-TASTE (Pause). Jedesmal, wenn Du die Pause wieder wegdrückst, wird ein weiterer Treffer gezählt, obwohl Du nur einen Schuss abgegeben hast! Mit dieser Technik kannst Du mit einem Schuss bis zu zehn Treffer erzielen, und das sollte selbst gegen den stärksten Gegner reichen! Diese Technik funktioniert auch mit den Klingen, doch ist sie nicht so effektiv.*

*Sehr wichtig im Kampf gegen Dr. Wily ist, dass die sechs verschiedenen Waffen in der richtigen Reihenfolge gesammelt werden.*

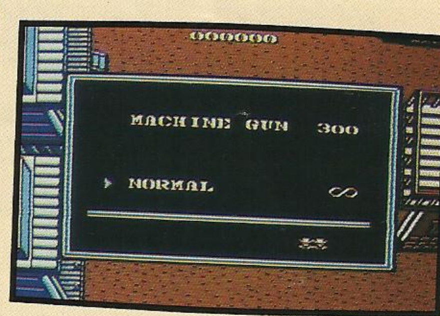


*Es bleibt natürlich jedem selbst überlassen, doch wir haben herausgefunden, daß Gutman am leichtesten mit den Kugeln zu erledigen ist, Fireman sehr empfindlich auf Eis reagiert, die Klingen sehr effektvoll gegen den Elecman sind, Feuer den Bombman am schnellsten zerstört, der elektrische Strahl den Iceman in Rekordzeit vernichtet (besonder mit der oben genannten Technik) und die Bomben am meisten Schaden beim Gutsman anrichten.*

WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED • WANTED

# GUN.SMOKE

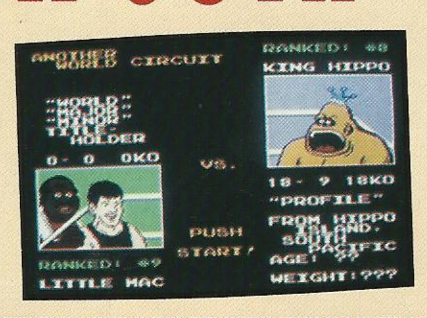
- Dieses Spiel ist in Deutschland indiziert und nicht erhältlich.




Hier ist ein netter kleiner Trick, der sicherlich ganz nützlich im Kampf gegen die Banditen im guten alten Wilden Western ist. Wenn das Titelbild erscheint, drücke viermal Taste A, viermal Taste SELECT, zweimal nach RECHTS und anschliessend START. Nun bist Du stolzer Besitzer einer brandneuen Maschinenpistole mit dreihundert Patronen!

# Mike Tyson's PUNCH-OUT!!

Hier ist ein neuer Code für **'Mike Tyson's Punch Out!!'** -Fans. Dieser erlaubt einem in einem 'Another World Circuit' zu kämpfen, wo die Gegner noch mieser und brutaler sind!

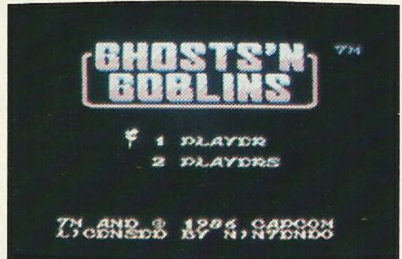



**Zuerst gib folgenden Code ein:**

**135 792 4680**

Wenn Du fertig bist, halte die Taste SELECT fest und drücke die Tasten A und B gleichzeitig.

# GHOSTS'N GOBLINS




Es gibt eine super Levelauswahl in **'Ghosts 'n Goblins'**, welche einem erlaubt, jeden Level zu erreichen, den man möchte! Wenn das Titelbild erscheint, halte RECHTS fest und drücke dabei dreimal Taste B. Als nächstes drücke nach OBEN, dann wieder dreimal Taste B, nach LINKS und Taste B dreimal und anschliessend nach UNTEN Taste B erneut dreimal. Drücke nun START und wenn der Schriftzug 'Stage 1 a' erscheint, kannst Du mit den Tasten A und B den Level einstellen.



# Leser Tips

Wenn Ihr irgendwelche Tips für NES Spiele habt, behaltet sie nicht für Euch! Schreibt sie auf, vergesst nicht Euren Namen und Adresse (Ihr wollt doch sicherlich ein wenig Ruhm für Eure harte Arbeit, oder?) und schickt sie zu : Play-Nintendo Fan Club, Lesertips, Postfach 54 09 47, 2000 Hamburg 54.

# Mailbag

Play Nintendo,
Fan Club,
Postfach 54 09 47,
D-2000 Hamburg 54.

## Plan Nintendo!

Lieber Herausgeber,

ich besitze Nintendo seit letztem Weihnachten und möchte ein paar Fragen dazu stellen.

1. Ab wann wird man den NES Advantage Joystick kaufen können?

2. Was ist der Unterschied zwischen dem Nintendo Telespiel-System und dem Nintendo Game Boy?

Ich spiele gern auf meinem NES. Ich freue mich, wenn ihr meine Fragen beantwortet.

**C. Breeger**
**Wien**

1. Der Advantage ist bereits im Handel erhältlich! Geh mal zu Deinem Händler, wenn er ihn nicht hat, soll er ihn für Dich bestellen.

2. Der Nintendo Game Boy ist ein tragbares Tele-Spiel-Gerät mit einem LCD-Bildschirm. Bis heute gibt es 5 verschiedene Miniatur-Spielkassetten für den Game-Boy. Ab Mitte nächsten Jahres, (wenn die Auswahl an Spielen grösser ist) wird er in Europa erhältlich sein.

## 'Schmerzensgeld'

*Hallo Mario*

*Durch 4-stündiges Spielen von Goonies II schmerzte die Fingerkuppe des linken Daumens so sehr, daß er mit Salbe eingerieben werden und anschliessend mit einem Pflaster verpackt werden musste.*

*Ich verlange Schmerzensgeld!*

***Andreas Bauer***
***8969 Dietmannsried***

Andreas, wir fühlen mit Dir!! Unsere Daumen sehen auch nicht besser aus, nach Fertigstellung dieser Ausgabe. Viel Spass trotzdem weiterhin!! Wir werden Dir übrigens noch einen Extra-Brief schreiben, weil uns Dein Brief echt zum Lachen gebracht hat!

## Spielbewertung

Liebe Herausgeber,
ich habe erst vor kurzem mit der Lektüre von 'Club Nintendo' begonnen, aber ich bin schon jetzt der Meinung, dass das Magazin wirklich super ist!
Trotzdem habe ich einige Anregungen, wie man es noch besser gestalten könnte:
1. Wenn ihr ein Spiel bewertet, gebt doch einfach eine Prozentzahl an!
2. Vergebt je 10 Punkte für Graphik, Klang, Spielbarkeit und Preis-/Leistungsverhältnis.
3. Bitte zeigt groessere Abbildungen von den Screens.

**M. Kemp**
**Kettering**

Du bist nich der Erste, der nach einer prozentualen Spielbewertung fragt. Wie uns jedoch die Erfahrung der letzten Zeit gezeigt hat, ist jede Bewertung eine ganz persoenliche Sache. Zum Beispiel mag ein Spieleprüfer der Auffassung sein, dass Super Mario Bros. leicht zu spielen ist, während ein anderer meint, dass es schwer ist (Ich selbst finde es einfach umheimlich toll!). Anstelle einer Bewertung von 10 oder einer Prozentagabe halten wir es für besser, die Spieleinschätzung mit einer ausführlichen Erklärung der Vorzüge des Spiels abzugeben. Vielleicht denken andere Leser jedoch anders darüber.

Würden wir grössere Abbildungen von Screens zeigen, müssten wir am Text sparen. Grundsätzlich finden wir, dass wir ein gutes Verhältnis von Bild und Text haben. Sollte jemand anderer Meinung sein, lasst es uns wissen.

## *Mario for President!*

***Lieber Club Nintendo,***

*ich habe mir gerade das Spiel Super-Mario Bros. gekauft und ich finde es irre!*
*Ich liebe klein Mario und ich könnte mir niemand geeigneteren für den Job als Präsidenten vorstellen.*
*Die folgenden Vorschläge könnten meiner Meinung nach den Club sogar noch verbessern:*

*1. Bringt mehr ältere Spiele.*
*2. Veröffentlicht Club Nintendo monatlich.*
*3. Druckt doch mehr Briefe ab auf der Mailbag-Seite.*
*4. Bringt doch mehr neue Geräte heraus.*

*Ich finde Nintendo toll und denke, dass mehr Leute es kaufen sollten, denn dann gibt es nie mehr langweilige Sonntagmorgen!*

***Daniel***

Danke für Deine Fragen, Daniel, die wir wie folgt beantworten:

1. Die Spiele die wir jetzt herausbringen, sind älter und trotzdem einige der besten! Manche sind auch exklusiv für das NES - Ihr werdet keine Gelegenheit haben, so gute Spiele wie 'Cobra Triangle', 'Mega Man' oder 'Robowarrior' (um einige zu nennen) irgendwo anders spielen können!

2. Dies wird nicht in nächster Zukunft möglich sein, aber man weiss nie.....

3. Die Anzahl der abgedruckten Briefe hängt von der Anzahl und Qualität ab, die wir erhalten, deshalb überlegt und schreibt uns weiter!

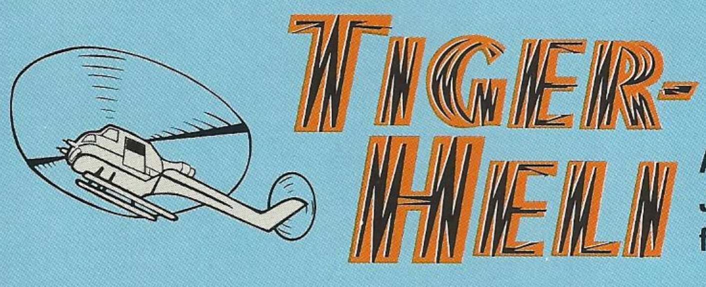
4. 'Neue Geräte' sind immer eine Möglichkeit, aber unser gegenwärtiges Bestreben ist es, Euch Spiele von Top Qualität anzubieten.

VIDEO SHORTS

# WrestleMania

**Mit tosendem Beifall der Zuschauer und im Scheinwerferlicht betrittst Du den Ring. In der Ecke gegenüber steht der furchterregende Hulk Hogan, Dein ewiger Rivale und Halter der World Federation Weltmeisterschaft. Besiege ihn und die Krone gehört Dir - doch wenn Du verlierst, bist Du nur einer von vielen Verlierern, die Hulk Hogan auf seinem glanzvollen Weg nach oben hinter sich läßt.**

'Wrestlemania' ist Acclaims präzise Simulation der exzentrischen Welt der amerikanischen Catcher. Nachdem Du einen von sechs Kämpfern gewählt hast, steigst Du zum Kampf in den Ring. Jeder Catcher hat seine besonderen Fähigkeiten, die er auch alle anwenden muss, um seinen Gegner zu Boden zu drücken. Da sind zum Beispiel der 'Fliegende-Ellbogen-Smash' (Randy 'MachoMan' Savage, Honky Tonk Man), die Augenmeissel (Ted BiBase), der Bodyslam (Hulk Hogan, unter anderem) oder das Wagenrad (Bam Bam Bigelow).



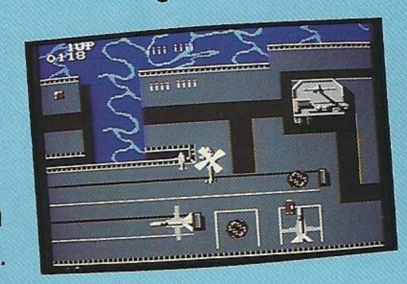

Immer wenn du Deinen Gegner triffst (oder er Dich), geht Energie verloren. Ist sie verbraucht, wird es Zeit, den Gegner zu Boden zu reissen. Um die Energie wieder aufzufüllen, musst Du die Deinem Catcher zugewiesenen Energiesymbole aufsammeln, während sie über den Ring gleiten.

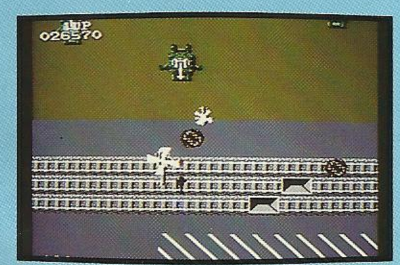
Bei 'Wrestlemania' können bis zu sechs Mitspieler in einem Turnier gegeneinander antreten, oder man spielt gegen den Computer (wenn weniger als sechs Spieler mitspielen). So kommt richtiges Wettkampfgefühl auf, doch auch wenn man alleine spielt, gibt es eine ganze Menge Spass. Ein Muss für alle Fans des Catchens!!

# Tiger-Heli

**Ausgerüstet mit dem ultimativen Armee-Jetcopter musst Du in die Militärbasis einer feindlichen Nation eindringen.**

In dieser Basis planen sie die Weltherrschaft, welche das Leben von tausenden unschuldiger Menschen kosten wird. Sie versammein alle ihre Kriegsschiffe und Flugzeuge, um ihren Angriff vorzubereiten. Es ist klar, dass sie nichts mehr von ihrer Absicht abhalten wird. Nun liegt es an Dir, mit dem modernsten Helicopter den es zur Zeit gibt 'Tiger-Heli' in ihre Basis einzudrigen und alles zu bekämpfen, was Dir entgegenkommt.





Während Deiner Mission begegnen Dir Panzer, Kriegsschiffe, Jagdflugzeuge und bewaffnete Panzertürme, welche Du alle abschiessen musst. Du hast unbegrenzte Feuerkraft und zudem noch zwei Bomben, die nach dem Abwurf das Land unter Dir verwüsten.

Auf Deinem Weg durch das Gebiet der Terroristen begegnen Dir Bonus-Symbole und verschiedenfarbige Kreuze. Schiesst Du zehn von den Bonus-Symbolen ab, gibt es ein Extraleben, doch wenn Du ein Kreuz erwischst, bekommt Du entweder eine Bombe dazu oder einen kleinen Helicopter, der an Deiner Seite fliegt und Dir Feuerschutz gibt.










Die Idee ist einfach, doch das Spielprinzip macht süchtig. Du stehst einer Horde von Aliens gegenüber, die Du alle abschiessen musst, um in den nächsten Level zu kommen. Manche greifen alleine an, manche in Formation, doch egal wie, Du musst sie treffen, bevor sie es tun.

**'Galaga' ist das neueste Spiel von Bandai und bringt Euch den ganzen Spass des Original Arcade Spiels auf Euer NES.**

Dein Schiff lässt sich nur nach rechts oder links bewegen und hat nur einen Laser. Doch wenn Du Dich von dem Traktor-Beam des Galaga-Commanders einfangen lässt, (Du setzt ein Leben auf's Spiel!), und mit Deinem zweiten Schiff den Commander im Flug abschiesst, bekommst Du Doppelfeuer.




Nach jedem dritten Abschnitt kommst Du in eine 'Challenge Stage'. Neun Gruppen von Aliens fliegen um Dich herum, und wenn Du es schaffst, alle abzuschiessen, bekommst Du satte 10.000 Punkte.




# HIGH SCORE

### CASTLEVANIA

| | | |
|---|---|---|
| Paulo Da Silva | France | 999,910 |
| Jose Fernandez | France | 1,042,900 |

### GHOST 'N GOBLINS

| | | |
|---|---|---|
| Ken Phillips | UK | 4,625,900 |

### GRADIUS

| | | |
|---|---|---|
| Paul Stokes | UK | 2,021,600 |

### KID ICARUS

| | | |
|---|---|---|
| David Vanney | France | 4,025,400 |
| Atham Mohammed | France | 3,604,908 |

### LEGEND OF ZELDA

| | | |
|---|---|---|
| Jim Wilson | UK | Completed in 18 lives |

### MARIO BROS.

| | | |
|---|---|---|
| D. V. Beelen | Holland | 1,967,300 |

### PINBALL

| | | |
|---|---|---|
| Chris Hsu | France | 105,885 |

### PUNCH OUT!

| | | |
|---|---|---|
| Gary West | UK | Beat Tyson |

### R. C. PRO-AM

| | | |
|---|---|---|
| Mat Crowe | UK | 412,863 |
| H. Pieters | Holland | 155.134 |

### RUSH 'N ATTACK

| | | |
|---|---|---|
| Roy David | France | 1,345,400 |
| Fabian Blondieau | Belguim | 1,018,100 |

### TOP GUN

| | | |
|---|---|---|
| John Scott | UK | 160,900 |

OK, hier habt ihr es, Könnt ihr dies schlagen? Ja? Gut, dann sendet uns Euren High-Score zusammen mit Eurem Namen, der Adresse, dem Alter und einem Foto als Beweis an: Play Nintendo, Fan Club, Postfach 54 09 47, D-2000 Hamburg 54.

# Kurzübersicht

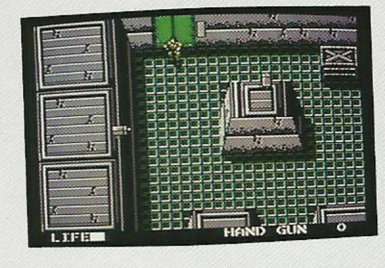
**Ein Blick auf Spiele, die in nächster Zeit erscheinen werden...**

## METAL GEAR

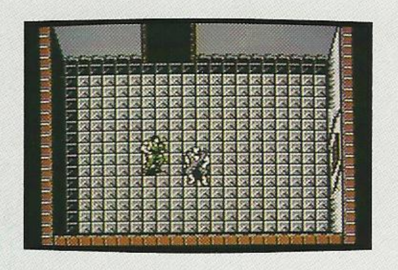
**Hast Du Dich jemals gefragt, wie es wohl ist, wenn man ein Hi-Tech-Geheimagent ist? Nun hast Du die Chance es herauszufinden!! Bei 'Metal Gear' welches bald von Konami herausgebracht wird, musst Du Dich durch eine Terroristenbasis namens 'Outer Heaven' kämpfen, und ihre Superwaffe - welche in der Lage ist, die ganze Welt zu vernichten - finden und zerstören.**




Mit all Deinem Mut und Geschick musst Du in 'Outer Heaven' eindringen und Dir Deinen Weg durch den Dschungel und die Festung bahnen, um die grausame Waffe zu erreichen. Schon viele Agenten haben sich an diese Aufgabe gewagt, doch sie wurden alle mit ihren wertvollen Informationen gefangengenommen.

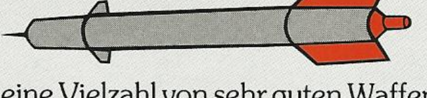



In 'Metal Gear' werden Dir bewaffnete Soldaten begegnen, die Du schnell und leise ausser Gefecht setzen musst. Panzer und Elitesoldaten werden Deinen Weg kreuzen, genauso wie viele Fallgruben und Gegenstände. Lerne mit jedem fertig zu werden, bevor Du weiter gehst, anderenfalls wirst Du nirgendwo landen!



'Metal Gear' spielt sich ähnlich wie die 'Legende von Zelda', und verspricht viele Stunden gute Unterhaltung.

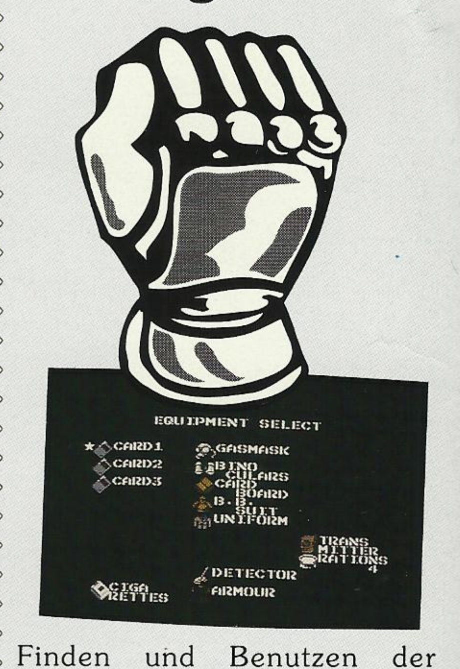
## Waffen



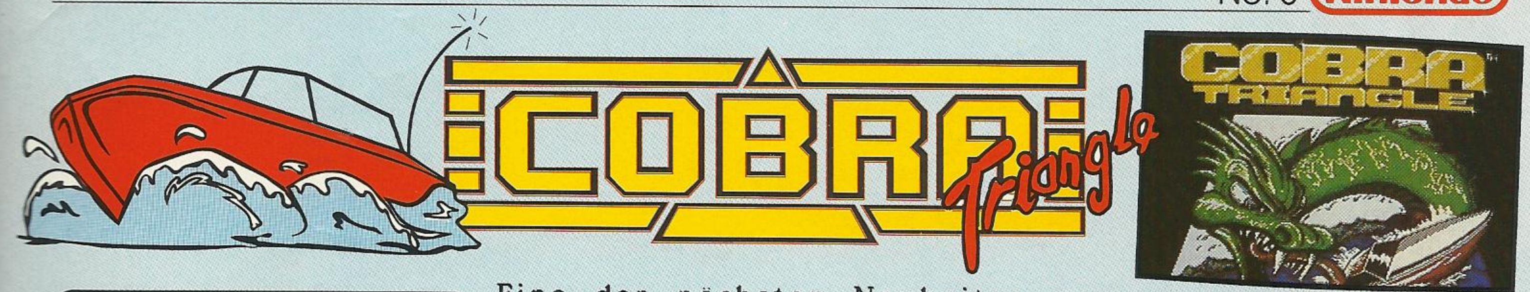
Um 'Outer Heaven' herum sind eine Vielzahl von sehr guten Waffen strategisch plaziert. Hand- oder automatische Waffen, Granaten und Raketenwerfer, Plastiksprengstoff, Minen und eine fernlenkbare Rakete warten alle nur darauf benutzt zu werden. Sogar einen Schalldämpfer gibt es, um so leise wie möglich zu bleiben. Du kannst jede Waffe zu jeder Zeit aus dem Waffenmenue anwählen, doch Du brauchst auch Munition für die Waffen.




## Die Gegenstände



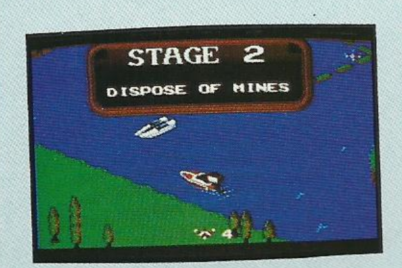

Finden und Benutzen der Gegenstände ist ein wichtiger Bestandteil bei 'Metal Gear'. Du besitzt am Anfang lediglich den Transceiver, mit dem Du die Verbindung zur Basis aufrechterhalten kannst. Im weiteren Spielverlauf findest Du die kugelsichere Weste, eine Gasmaske, acht verschiedene Türkarten, Gegengifte, Proviant, Ferngläser und eine ganze Menge mehr. Jeden Gegenstand kannst Du über das Menuebild anwählen und benutzen.




Eine der nächsten Neuheiten von Nintendo ist 'Cobra Triangle'. Man muss in einem Rennboot eine Vielzahl von Abschnitten durchfahren, wobei jeder Abschnitt anders ist. Währen man durch die tosenden Wasser rast, kann man kleine Symbole sammeln und durch sie Extrawaffen bekommen.

## Das Rennen startet

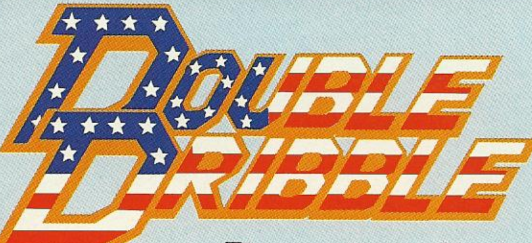
In der ersten Mission musst Du ein Rennen fahren. Es gibt eine Vielzahl von Kurven und Hindernissen. Die Route, die Du wählst, entscheidet über die Reihenfolge der Aufgaben. Sollten Dir irgendwelche Mitbewerber im Weg sein, kannst Du Deine Bordkanone benutzen, um sie aus dem Weg zu räumen. Du kannst auch noch Extrawaffen ergattern, wie Raketen und Dauerfeuer.




Das Schöne an **'Cobra Triangle'** liegt in der Variation der einzelnen Abschnitte. Du musst Rennen fahren, auf Ziele schiessen, Menschen vor dem Ertrinken retten, Wasserminen umfahren, gegen riesige Seemonster kämpfen, über Wasserfälle springen und vieles mehr. Selbst wenn die Level sich anfangen zu wiederholen, kommen völlig neue Monster und Kurse mit neuen Hindernissen.

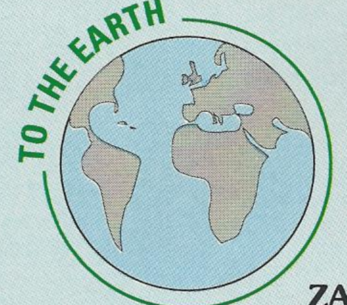
'Cobra Triangle' ist fast wie **'R.C. Pro Am'** auf dem Wasser, doch wesentlich aufregender wegen der vielen Aufgaben. Es ist einfach umwerfend!

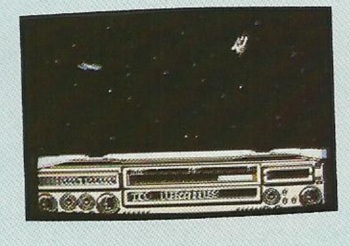





**Eine weitere Neuheit von Konami ist 'Double Dribble', eine authentische Simulation des amerikanischen Basketball. Man kann aus vier verschiedenen Mannschaften wählen, jede mit ihrem eigenen Maskottchen und Trikots. Wenn man gegen den computer spielt, kann man zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Für jeden Schwierigkeitsgrad gibt es einen eigenen Pokal für den Sieger.**

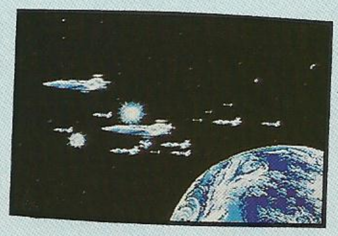
Während des Spiels kannst Du zu einem Mitspieler passen, auf den Korb werfen, den Ball ins Aus werfen oder einen Gegenspieler foulen (keinen schöne Idee!). Doch das Spektakulärste ist der animierte Korbwurf - es ist einfach UNGLAUBLICH!



**ZAPPER Fans werden froh sein zu hören, daß es bald ein neues Spiel für den Zapper geben wird. 'To The Earth' unterscheidet sich ein wenig von den anderen, denn du wirst in ein Raumschiff tief im Weltall versetzt und Du musst es durch eine Menge anderer Raumschiffe und Asteroiden führen.**



Die Zapper-Action beginnt, wenn die Aliens angriffslustig werden. Die Action ist gross und vor allen Dingen schnell. Du musst schon sehr schnell mit dem Zapper sein, um zu überleben und um Deine Geschichte weitererzählen zu können ..


NES
Das Beste
Für Euch
TOP GUN
SUPER MARIO BROS.
ROBOWARRIOR
MEGA MAN
Castlevania
SUPER MARIO 2
REMOTE CONTROLLER
NES Advantage
IKARI WARRIORS
THE GOONIES II
WIZARDS & WARRIORS
The Legend of ZELDA
GHOSTS'N GOBLINS
XEVIOUS
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM